projetos3det.blogspot.com

EDITORIAL
Concentração mental e espionagem sexual!

ATENÇÃO: Para usar esse Netbook, você deve estar familiarizado com as regras do Sistema 3D&T, se ainda não conhece o Sistema, **compre** o Manual 3D&T Alpha, é muito bom!!

Poderes Mentais sempre foram uma forma legal de ter super-poderes em cenários atuais ou futuristas, e compensam a falta de Magia nessas épocas.

Além do mais personagens com Poderes Mentais sempre são os fodões seja nas telas ou nos quadrinhos.

Mandar um zé mané longe, atear fogo num coitado qualquer, ler a mente de uma gostosa, atravessar a parede do quarto daquela vilã boazuada, todas as maravilhas você vai encontrar nesse Módulo.

Esse módulo é uma ~~copia sem vergonha~~ adaptação para 3D&T da Matéria Poderes da Mente, que apresentava poderes mentais para o Sistema Daemon, essa matéria saiu na ~~velha pra rebenta~~ antiga Só Aventuras número 5, uma publicação arcaica da galera da Dragão Brasil, mais algumas criadas por mim.

Aproveite e espie sua vizinha tomando banho!

Do blogueiro que conversa com cachorros (e entende!)
Rodolfo "Nó-Cego" Willian

CAMPANHA
Desculpas para o Mestre deixar você voar!

Personagens com Poderes Mentais não são difíceis de serem jogados em uma Campanha.

Claro que Campanhas em cenários propícios, como Universo Marvel ou Invasão, seria até chato se não houvesse os malucos que leem a mente, mas outros tipos de Cenários podem ser adaptados para a inclusão desses pobres anormais, segue algumas idéias:

•Os Psiônicos poderiam ser uma espécie de louco ou ameaça, isso os forçaria a viverem escondendo seus poderes (não, eu disse Psiônico e não Mutante).

•Em outra abordagem, os Psions (nome legal, vou usar daqui em diante!) poderiam ser venerados como líderes ou mesmo Deuses.

•Os dons da mente poderiam ser uma espécie de maldição, o Personagem seria o único com esses poderes e caçadores viriam de todo o canto para mandá-lo pra cova.

•A proteção da Terra poderia ser feita por um super grupo com poderes mentais, eles lutariam contra outros que usam os poderes para o mal (risada diabólica....).

PODERES
Chega de conversa, vamos direto ao assunto!

Usando os poderes

Existem duas formas de usar os poderes listados nesse Módulo:

Você pode usar cada poder como se fosse uma Vantagem, simplesmente o Jogador compra os poderes que quer para seu Personagem, paga a quantidade de pontos indicada no poder e pronto, já pode sair disparando raio das mãos

Outra possibilidade, seria usar os Poderes Mentais como o antigo sistema de magia usado em Tormenta, com Caminhos da Magia que combinados, criavam os efeitos mágicos.

Os dois modos de uso estarão disponíveis na descrição do poder, use o que você achar melhor e nem esquente a cabeça com o outro modo.

Caminhos da Mente

Caso você escolha a segunda opção, faça o seguinte:

Deixe o Jogador construir sua ficha normalmente e o obrigue a comprar a Vantagem Psiônico, o valor varia de 1 ponto para cenários onde um Psion não é tão impossível até 3 pontos para cenários improváveis (faroeste?).

Essa Vantagem faz o Personagem receber 3 pontos para dividir entre os Caminhos da Mente, que são

- COMPREENSÃO
- DOMÍNIO
- VIDA
- MEDIUNIDADE
- PROJEÇÃO
- SENSITIVIDADE
- TELECINÉSIA
- TELEPATIA

Sem mais papo-furado, vamos aos Poderes da Mente.

Autocontrole

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Domínio 1
Esse poder faz com o Personagem resista á controles mentais, hipnose , dor e até tentações normais com um teste de Resistência +3, gasta-se 1 Ponto de Mente (ou Pontos de Magia, você que sabe) para cada teste de Resistência.

Banir

Custo: 3 Pontos
Caminhos: Mediunidade 5
Esse poder permite ao Personagem despachar uma criatura imaterial ou espírito para seu plano de origem, o alvo faz um teste de Resistência -2 para negar o efeito, gasta-se 5 PMs para expulsar um espírito.

Busca Astral

Custo: 2 Pontos
Caminhos: Projeção 3
Permite ao Personagem projetar-se imaterialmente e transporta-se instantaneamente para o local onde um determinado alvo está, em qualquer lugar, durante o processo o corpo do Personagem fica em coma, gasta-se 1 PM se houver algum objeto pertencente ao alvo ou 3 PMs se não houver nenhuma ligação com o procurado.

Chamado

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Telepatia 1
O Personagem se concentra em alguém e o chama pelo nome, o alvo saberá que está sendo chamado e a direção e distância que o chamador (essa foi funda...) está, gasta-se 1 PM caso o alvo não seja um Psiônico também.

Clarividência

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Sensitividade 1
Permite ver o que está acontecendo em outro lugar, gasta-se 1PM caso o Personagem já tenha ido ao local e 2PMs se o Personagem nunca colocou os pés no local.

Comandar Animais

Custo: 2 Pontos
Caminhos: Compreensão 1 e Domínio 1
Você pode dar comandos simples á qualquer tipo de animal, pega, corre, morde, finge de morto, mija no pé dele e coisas do gênero, gasta-se 1PM para que todos os animais que ouçam o Personagem realizem a tarefa, ou apenas algum específico.

Controle Mental

Custo: 3 Pontos
Caminhos: Telepatia 2 e Domínio 2
Permite dar ordens mentais á uma pessoa, o alvo tem direito de um teste de Resistência para negar o efeito, gasta-se 4PMs para iniciar o contato mental e mais 1PM por comando dado ao alvo, o Personagem deve permanecer em concentração e ter o alvo á vista o tempo todo.

Cruzar Planos

Custo: 3 Pontos
Caminhos: Projeção 4
Permite que o Personagem viaje em forma de espírito para outros planos, gasta-se 4PMs para a viajem (ou um chazinho de cogumelo).

Curar

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Vida 1
O Personagem com esse poder pode converter seus PMs em PVs ao custo de 5 PVs para cada 1PM gasto.

Empatia

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Sensitividade 2 e Telepatia 1
Esse poder permite conhecer as emoções básicas das pessoas que o cercam, gasta-se 1PM caso o Personagem queira uma descrição mais detalhada de um alvo específico.

Entender Animais

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Compreensão 2
Isso mesmo, agora você vai saber porque o cachorro está latindo tanto, o gato esta arrepiado, o peixe esta inquieto e o canarinho da terra está em silencio, sem custo.

Entender Plantas

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Compreensão 4
Eu sei, ninguém vai querer isso, mas...
O Personagem entende as emoções das plantas, sem custos (só faltava né!)

Escudo

Custo: 2 Pontos
Caminhos: Telecinésia 3
O Personagem recebe Armadura +1 para cada 1PM que gastar na ativação do Escudo, dura 1 turno, caso queira manter o Escudo por mais tempo, deve-se gastar os PMs para cada turno que o Escudo estiver ativado.

Hipnose

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Domínio 2
O alvo desse poder torna-se sonolento e responderá sempre com a verdade as perguntas feitas pelo Personagem que usa o poder, gasta-se 1 PM para cada pergunta, é necessário estabelecer uma tipo de anulação para o poder ou o alvo ficará sonolento durante o dia todo (quando eu tocar esse trombone, você acorda!)

Incorporar

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Mediunidade 3
Torna o Personagem um imã de espíritos, qualquer Psiônico em estado astral ou ser imaterial poderá usar o Personagem como fantoche para transmitir uma mensagem, por exemplo, o ser imaterial que incorpora tem total domínio sobre o Personagem incorporado (melhor deixar um amigo com o poder Banir de guarda pra alguma emergência!)

Inspirar

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Compreensão 1
Através de canto, musica ou dança, o Personagem pode fazer um alvo ou mais mudar a emoção que está sentindo no momento, fazer as pessoas que estão tristes ficarem furiosas gasta-se 1PM, mas para fazer alguém extremamente feliz ficar depressivo custa 3PMs.

Intuição

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Sensitividade 2
Permite ao Personagem fazer uma pergunta qualquer ao Mestre, como se o Personagem tivesse um sexto-sentido, o Mestre deve rolar em segredo um dado em segredo e se o resultado for menor ou igual á 2 a resposta será correta, para cada 1PM gasto nesse poder acrescenta +1 ao teste secreto do mestre, gastar 2PMs, por exemplo, faz o teste ser bem sucedido se cair 4 ou menos no teste, 6 é sempre uma falha.
Esse é o poder que todo o Jogador queria ter, em qualquer jogo ou campanha!

Ataque Telecinético

Custo: 2 Pontos

Caminhos: Telecinésia 3

O Personagem usa o poder da Telecinésia para esmagar os órgãos vitais do pobre coitado do oponente, causa 1d de dano sem que o alvo role sua Armadura, gasta-se 1PM por turno usando o ataque.

Sonda Mental

Custo: 1Ponto

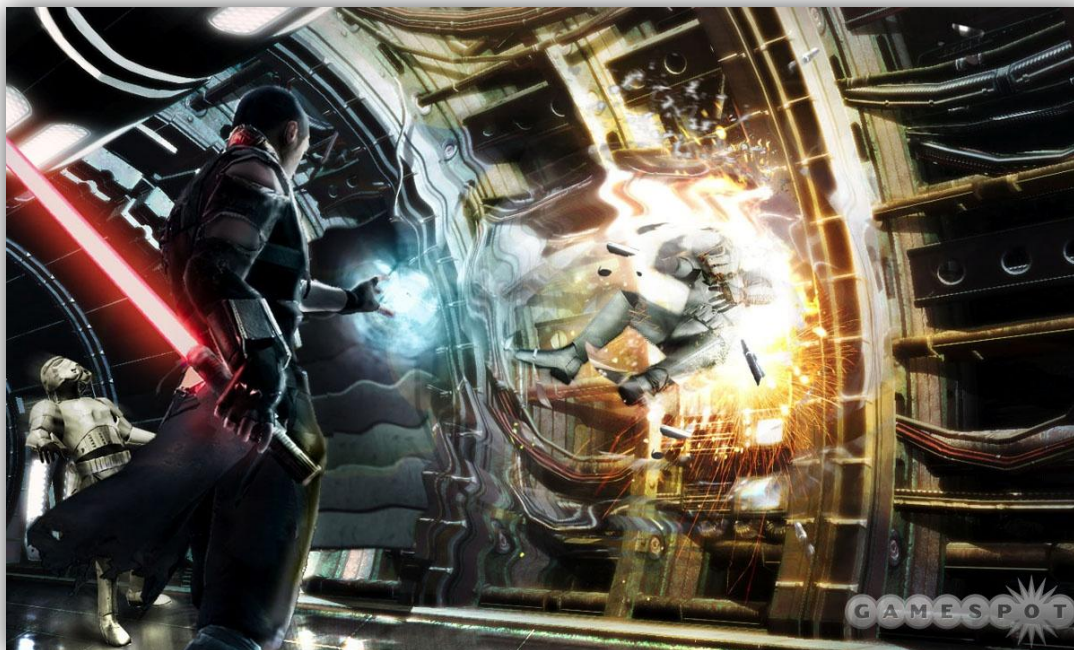
Caminhos: Compreensão 1 e Sensitividade 2

O Personagem consegue perceber se algo á sua volta pode ser perigoso, consegue-se perceber se há alguma bomba, escuta, alguma armadilha ou algo assim, num raio de 2,5m á volta do Personagem, gasta-se 1PM por ativação.

Subjugar

Custo: 1 Pontos

Caminhos: Domínio 2

Esse poder faz com que o alvo seja incapaz de contestar a palavra do Psion, forçando o alvo á confirmar uma mentira ou aceitar uma ordem do Psion. Esse tipo de controle é feito através do medo, personagens imunes a medo também são imunes á esse poder, gasta-se 1 PM por ativação.

Mediunidade

Custo: 1 Ponto

Caminhos: Mediunidade 2 e Sensitividade 1

O Personagem torna-se um “link” para o sobrenatural, ele será mais acessível por parte de espíritos e poderá concentrar-se para incorporar um espírito que esteja nas imediações, o espírito não esta sob o controle do Psion e necessita-se gastar 1 PM para fazer contato e 2 PMs caso o Psion queira expulsar o espírito de seu corpo.

Transmutação Física

Custo: 2 Pontos

Caminhos: Vida 3

É a capacidade de transformar qualquer tipo de matéria sólida ou elemento químico mudando sua forma ou propriedade físico-química, independentemente se é ou não parte de seu corpo, como transformar a água de um copo em pedra ou uma pedra em ar, gasta-se 1 PM por m^3 de matéria á ser transmutada.

Campo de Força

Custo: 2 Pontos

Caminhos: Telecinésia 2 e Projeção 1

O Psion pode criar uma barreira de energia mental que age como um escudo á danos físicos, para cada 1PM gastos na ativação, o Psion recebe Armadura +1, caso queira colocar mais pessoas no Campo, deve-se gastar o dobro de PMs para duas pessoas, o triplo para três e assim por diante, dura um turno.

Cariocinese

Custo: 2 Pontos

Caminhos: Telecinésia 4

É a capacidade de dividir os núcleos de seu corpo em um movimento incomum, podendo assim, desviar-se de balas, ou trancar uma gaveta e jogar a chave dentro (brincadeirinha).

O Psion recebe Habilidade +1 e pode se esquivar de coisas que normalmente não conseguiria, como tiros á queima roupa ou chuva (sério), gasta-se 1 PM por esquiva.

Alterar Sentidos

Custo: 1 Ponto

Caminhos: Sensitividade 1

Permite que o Psion estimule algum sentido do alvo através da mente, como fazer o alvo sentir medo, cheiro de fumaça, frio ou outra sensação, o efeito dura 1 turno para cada 1 PM gasto na ativação.

Manipular a Memória

Custo: 2 Pontos

Caminhos: Compreensão 1, Domínio 1 e Vida 2

O Alvo pode ter qualquer lembrança retirada ou adicionada em sua memória, gasta-se 1 PM por memória alterada, mais 1 PM extra é gasto caso a memória á ser alterada for muito importante, como o próprio nome ou uma cena que marcou muito o alvo.

Paralisar

Custo: 1 Ponto

Caminhos: Domínio 2

O Psion pode paralisar algumas partes do corpo do alvo, como mãos, pernas, boca e outros, gasta-se 1 PM por turno para manter o alvo paralisado.

PODERES

Clarividência

Custo: 1 Ponto

Caminhos: Sensitividade 1

O Psion consegue sentir as emoções impregnadas em um objeto ou local, caso o objeto/local foi usado para um assassinato o Psion consegue até vislumbrar a cena do ocorrido, esse tipo de visão ligada á um objeto ou local gasta 1PM para ser ativado, mas apenas a visão mais "forte"pode ser vislumbrada.

Premonição

Custo: 1 Ponto

Caminhos: Mediunidade 2 e Compreensão 1

Permite ter uma visão, nem sempre clara e direta, de acontecimentos futuros, gasta-se 1PM para ter uma visão rápida.

A visão pode ajudar de diversas maneiras, se o Psion ver quer uma pessoa morrerá em um acidente de carro, ela poderá proteger essa pessoa de veículos e afins, mas na maioria das vezes o destino acontece de um jeito ou de outro, pode-se usar esse poder apenas 1 vez por semana.

Aptidão Intuitiva

Custo: 2 Pontos

Caminhos: Compreensão 2 e Vida 1

O Psion pode "simular" um determinado conhecimento, com um turno de concentração e o gasto de 1PM o Psion recebe uma perícia qualquer á sua escolha, fazer qualquer tarefa que se possua a perícia correta oferece um bônus de Habilidade +1, só se pode "simular" um conhecimento por vez.

Telecinese Elemental

Custo: 1 á 3 Pontos

Caminhos: Telecinésia 1 á 3

Esse poder permite que o Psion manipule o elemento escolhido á sua vontade, com Telecinésia 1, o Psion pode mover, aumentar, diminuir ou extinguir qualquer fonte do elemento escolhido (fogo no caso da pirocinese, por exemplo), com Telecinese 2, é possivel criar uma porção do elemento escolhido para cada turno em concentração e finalmente com Telecinese 3, é possivel criar o elemento de forma á causar dano em seus oponentes, o dano pode ser baseado em Força ou Poder de Fogo, cada uso do poder custa 1PM.

Os elementos incluídos nesse poder são Fogo (Pirocinese), Água (Hidrocinese), Ar (Aerocinese), Terra (Geocinese), Frio/gelo (Criocinese), Eletricidade (Eletrocinese), Magnetismo (Magnetocinese), Luz (Fotocinese), Escuridão (Umbracinese), Plantas (Fitocinese), entre outros, cada tipo deve ser comprado ou aprendido como um poder distinto e individual.

Arma Psíquica

Custo: 2 Pontos

Caminhos: Telecinésia (variável)

Permite ao Psion criar uma arma com o seu poder mental, cada turno em concentração cria uma arma que causa +1d de dano por Força ou Poder de Fogo, por tanto, concentrar 3 turnos cria uma arma de oferece +3d de dano.

O limite de turnos que se pode concentrar é igual ao seu nível de Telecenésia, gasta-se 1PM por turno enquanto a arma estiver ativada, o dano da arma não pode ser absorvido pela Armadura do alvo, apenas se esse possuir algum tipo de proteção Psíquica.

Rajada Psíquica

Custo: 2 Pontos

Caminhos: Domínio 2 e Vida 3

O Psion atinge a mente do oponente com sentimentos de dor, tontura, pensamentos confusos, imagens aleatórias e outros truques para sobre-carregar a psique do alvo.

O alvo faz um teste de Resistência para negar o efeito, caso falhe, ele entra em estado de coma e permanece assim até receber dano ou cuidados médicos, gasta-se 1PM para cada ponto de Resistência do alvo.

Liquefação

Custo: 1 Ponto

Caminhos: Telecinésia 3

Permite controlar os átomos de objetos sólidos afim de torna-los líquidos, gasta-se 1PM por m^3 do objeto á ser destruído, não é possível reverter o efeito.

Controle de Probabilidade

Custo: 1 Ponto

Caminhos: Mediunidade 1 e Telepatia 2

Capacidade de alterar a probabilidade, causando acontecimentos estranhos ou impedindo acontecimentos normais. Isto inclui aumentar a sorte ou azar de alguém.

O Psion pode impor modificadores á qualquer teste, poderia almentar as chances de um amigo esquivar-se de um ataque (bônus em Habilidade) ou fazer um oponente ter azar ao tentar resistir á um envenenamento (redutor em Resistência).

O valor do modificador é igual á quantidade de PMs gastos para a ativação do poder, sendo que o limite é a soma dos valores de Mediunidade e Telepatia do Psion. Alguém que venha a receber esse poder de forma involuntária, mesmo que não saiba que esta sob efeito do poder, tem direito de um teste de Resistência para anular o efeito.

Regeneração

Custo: 2 Pontos

Caminhos: Vida 4

O Psion pode se curar usando seu poder mental, pode-se curar 1PV para cada 1PM gasto, não se gasta nenhum turno para usar esse poder, ele acontece enquanto o Psion luta, por exemplo.

Transferencia Vital

Custo: 2 Pontos

Caminhos: Vida 4

O Psion pode doar sua vida para outra pessoa, ele morre e a outra volta a viver, simples assim! Só funciona se o alvo morreu nas ultimas 24hrs.

Transmissão de Pensamentos

Custo: 1 Ponto
Caminhos: Telepatia 1
Forma mais simples de Telepatia, permite ao Psion falar na mente de alguém, esse porem não poderá responder caso não possua poderes mentais, o Psion não precisa estar próximo ou á vista do alvo, basta que ele conheça a pessoa a quem deseja transmitir o pensamento., gasta-se 1PM por pensamento enviado.

Recuperando Pontos Mentais

Como você pôde perceber, alguns poderes requerem muitos PMs para serem utilizados, assim ofereço nesse espacinho difícil de ler, algumas idéias para recuperar PMs:

• O Psion pode absorver os PMs de um outro Psion que foi derrotado/desacordado.

• Um turno de concentração em um local tranquilo poderia restaurar 1d PMs do Psion.

• Ao utilizar um poder em alguém que não seja um Psion, o custo de PM pode ser reduzido em -1PM

• Uma noite de sono recupera todos os PMs

projetos3det.blogspot.com